

# rausch::abstand

**Team:**

Benjamin Fellner  
Bernhard Hampel-Waffenthal  
Jakob Zillner  
Peter Grassberger

**Game Design Document**  
PRO 4 – Projekt

# 1. Titel Seite

## 1.1. Spiel Name

**rausch::abstand**

Bei **rausch::abstand** handelt es sich um ein 3D Geschicklichkeits-Rennspiel mit einer perfekten Mischung aus Herausforderungen, Geschwindigkeit und Musik.

**TODO** Grafiken vom Spiel einfügen. Logo oder den Startbildschirm vom Spiel

## 1.2. Copyright Informationen

**TODO** Irgendwelche Ideen?

## 1.3. Versionsnummer, Autor, Datum

0.1, Fellner Benjamin, 21.04.2011

## 2. Inhaltsverzeichnis

### Table of Contents

<b>1. Titel Seite.....</b>	<b>2</b>
1.1. Spiel Name.....	2
1.2. Copyright Informationen .....	2
1.3. Versionsnummer, Autor, Datum.....	2
<b>2. Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>3</b>
<b>3. Design History.....</b>	<b>5</b>
<b>4. Abschnitt 1 – Überblick über das Spiel.....</b>	<b>5</b>
4.1. Game Konzept .....	5
4.2. Feature Set .....	5
4.3. Genre.....	6
4.4. Zielgruppe .....	6
4.5. Game Flow Zusammenfassung .....	6
4.6. Look and Feel .....	7
4.7. Projektumfang .....	7
4.7.1. Anzahl der Standorte .....	7
4.7.2. Anzahl der Levels.....	7
4.7.3. Anzahl der Power UP's – Down's .....	8
<b>5. Abschnitt 2 – Gameplay und Mechanik .....</b>	<b>8</b>
5.1. Gameplay .....	8
5.1.1. Spielablauf .....	8
5.1.2. Struktur Mission / Herausforderung .....	8
5.1.3. Ziele .....	8
5.1.4. Game Flow .....	8
5.2. Mechanik .....	9
5.2.1. Physik.....	9
5.2.2. Bewegung.....	9
5.2.3. Objekte .....	9
5.2.4. Aktionen.....	9
5.3. Screen Flow .....	9
5.3.1. Screen Flow Chart.....	9
5.3.2. Screen – Beschreibung .....	9
5.4. Spiel Optionen.....	10
5.5. Wiederholung und Speichern.....	10
5.6. Cheats und Ester Eggs.....	10
<b>6. Abschnitt 3 – Story Aufbau und Charakter .....</b>	<b>10</b>
6.1. Story und Erzählstruktur .....	10
6.2. Game World .....	10
6.3. Charakter.....	10

<b>7. Abschnitt 4 - Level .....</b>	<b>11</b>
7.1. Level 1.....	11
7.2. Training Level .....	11
<b>8. Abschnitt 5 - Interface .....</b>	<b>11</b>
8.1. Visuelles System.....	11
8.1.1. HUD.....	11
8.1.2. Menü.....	11
8.1.3. Kamera .....	11
8.1.4. Beleuchtungsmodell.....	11
8.2. Control System.....	11
8.3. Audio - Musik.....	11
8.4. Sound Effekte .....	12
<b>9. Abschnitt 6 - Künstliche Intelligenz.....</b>	<b>12</b>
<b>10. Abschnitt 7 - Technik .....</b>	<b>12</b>
10.1. Target Hardware .....	12
10.2. Entwicklung Hard-und Software.....	12
10.3. Entwicklung Verfahren und Standards.....	12
10.4. Game Engine .....	12
<b>11. Abschnitt 8 - Game Art .....</b>	<b>12</b>
11.1. Concept Art.....	12
11.2. Style Guides.....	12
11.3. Umgebung.....	13
<b>12. Abschnitt 9 - Sekundäre Software.....</b>	<b>13</b>
12.1. Editor.....	13
12.2. Installer .....	13
<b>13. Anlagen .....</b>	<b>14</b>
13.1. Asset List .....	14
13.1.1. Art.....	14
13.1.2. Sound.....	14
13.1.3. Music.....	14

### 3. Design History

Version	Beschreibung der Änderungen
0.1	Das Grundlegende GDD wurde erstellt
0.2	

## 4. Abschnitt 1 – Überblick über das Spiel

### 4.1. Game Konzept

Bei **rausch::abstand** handelt es sich um ein 3D Geschicklichkeits-Rennspiel mit einer perfekten Mischung aus Herausforderungen, Geschwindigkeit und Musik. Letzteres tritt aber nicht nur als Begleiterscheinung auf sondern wird das gesamte Spiel wesentlich beeinflussen. Passend zur Musik soll dabei das Level/die Rennstrecke und dazu passende Hindernisse (z.B. Löcher in der Strecke) erstellt werden. Ziel ist es dabei die Strecke bzw. das Musikstück so gut als möglich zu meistern und dadurch die meisten Punkte zu erringen.

### 4.2. Feature Set

- Third-Person View
- Man befindet sich in ferner Zukunft. Auf der futuristischen Rennstrecke rast man mit einem kleinen, schwebenden Raumschiff herum.
- Rennspiel mit hoher Geschwindigkeit + große Anforderung an die Geschicklichkeit des Spielers
- Der Spieler kann frei von seiner eigenen Musiksammlung ein Stück wählen und erfahren ob er das Level meistern kann, oder er kann auf vom Spiel mitgelieferte Songs zugreifen und die erspielten Punkte in einer weltweiten Highscore mit anderen Spielern vergleichen.
- Es wird versucht die Musik so weit wie möglich in die Rennstrecken-generierung einfließen zu lassen:
  - Optimalziel: Durch Musik wird die komplette Rennstrecke generiert, inklusiv:
    - PowerUps und PowerDowns
    - Hindernisse und Löcher in der Strecke
    - Beeinflussung der Streckenbreite
    - Beeinflussung von Kurven/Steigungen

- Minimalziel: Es gibt vorgefertigte Levels die jeweils durch spezielle Streckenabschnitte (Loopings, extreme Kurven, ...) eine eigene Herausforderung darstellen. Die Musik gibt hierbei nur die Erzeugung der PowerUps / PowerDowns vor.
- Visuell wird passend zur Musik ein Effektfeuerwerk losgelassen. Rhythmisch passend bewegt sich die Umgebung abseits der Rennstrecke und auf dem "Horizont" offenbart sich ein audiovisuelles Erlebnis. Die fast schon überladenen Effekte ermöglichen zusammen mit der extremen Geschwindigkeit eine tiefere Immersion in die Visualisierung der Musik und damit ins Spiel.

### 4.3. Genre

Ein Mix aus Renn- und Geschicklichkeitsspiel

### 4.4. Zielgruppe

Jeder der Musik mag und gerne einen enormen Geschwindigkeitsrausch erlebt

### 4.5. Game Flow Zusammenfassung

Der Spieler wählt sich ein Musikstück aus und.....

**TODO** Interface beschreiben, Grafiken einfügen, Beschreiben wie sich der Spieler durch die Welt bewegt, wie es mit den Hindernissen und Power UP's aussieht

## 4.6. Look and Feel

**TODO** Das grundlegende Ausschauen vom Spiel beschreiben. Visuellen Stiel beschreiben

Referenzen:



Der Stiel unseres Spiels wird sich an dieser Referenz orientieren

## 4.7. Projektumfang

### 4.7.1. Anzahl der Standorte

**TODO** soll es in unserem Spiel verschiedene Standorte (Hintergründe) genben

### 4.7.2. Anzahl der Levels

**TODO** Wenn wir jetzt nicht nur die Levels generieren lassen können wir uns hier auf eine mögliche Anzahl einigen

#### 4.7.3. Anzahl der Power UP's – Down's

**TODO**

**TODO** mehr Punkte einfügen, die den Projektumfang besser beschreiben.

## 5. Abschnitt 2 – Gameplay und Mechanik

### 5.1. Gameplay

#### 5.1.1. Spielablauf

**TODO**

#### 5.1.2. Struktur Mission / Herausforderung

**TODO**

#### 5.1.3. Ziele

**TODO**

– Was sind die Ziele des Spiels?

#### 5.1.4. Game Flow

**TODO**

- Wie funktioniert der Game Flow für den Spielteilnehmer

**TODO** Eventuell mehr Punkte einfügen, die das Gameplay besser beschreiben.



## 5.2. Mechanik

### TODO

What are the rules to the game, both implicit and explicit. This is the model of the universe that the game works under. Think of it as a simulation of a world, how do all the pieces interact? This actually can be a very large section.

#### 5.2.1. Physik

How does the physical universe work?

#### 5.2.2. Bewegung

Generell den Bewegungsablauf beschreiben.  
Gibt es andere Bewegungen??

#### 5.2.3. Objekte

Wie verhalten sich die Objekte im Spiel  
Gibt es außerhalb der Strecke noch andere Objekte die unseren Spieler beeinflussen?

#### 5.2.4. Aktionen

Was kann der Spieler alles machen  
Bei uns Springen und Power Up's – Down's einsammeln

## 5.3. Screen Flow

#### 5.3.1. Screen Flow Chart

Kommt erst später, wenn wir Menübildschirme haben

#### 5.3.2. Screen – Beschreibung

Den Menü – Screen beschreiben  
Den Options – Screen beschreiben (falls vorhanden)

## 5.4. Spiel Optionen

Haben wir welche??

## 5.5. Wiederholung und Speichern

Genau beschreiben, wie das mit dem Rücksetzen vom Spieler geschieht

Eine Speicherung ist nicht vorgesehen, da die Länge vom Level ohnehin stark begrenzt ist.

Es könnte aber sein, das wir gewisse Stützpunkte (zb Hälfte vom Lied) haben

## 5.6. Cheats und Ester Eggs

Sind bis jetzt einmal nicht vorgesehen

# 6. Abschnitt 3 – Story Aufbau und Charakter

## 6.1. Story und Erzählstruktur

Wir brauchen noch irgendeine Geschichte die wir kurz erzählen können.

Wir könnten ja einen Raumschiffpiloten(oder irgendeine Intelligenz) haben, die das Gefährt steuert, und noch eine Geschichte ausdenken warum man fahren muss und die Musik da ist.

## 6.2. Game World

Generell den Aufbau der Welt beschreiben, mittels Bilder...

## 6.3. Charakter

Falls wir einen haben hier beschreiben

## 7. Abschnitt 4 - Level

### 7.1. Level 1

Erklären wie die Levels aufgebaut sind, was für Physikalische Einflüsse es gibt.....

### 7.2. Training Level

Eventuell wird es ein Level geben, mit dem man die verschiedenen Elemente vom Spiel kennenlernt.

## 8. Abschnitt 5 – Interface

### 8.1. Visuelles System

#### 8.1.1. HUD

Wie wird bei uns das HUD ausschauen, wo befinden sich die Elemente für Punkteanzahl – Power Up's etc.

#### 8.1.2. Menü

Wie schaut das Pause Menü aus, wenn es eins gibt

#### 8.1.3. Kamera

Wo genau befindet sich die Kamera.  
Beschreiben wie sie sich im Spiel verhält

#### 8.1.4. Beleuchtungsmodell

Wie schauts mit der Beleuchtung aus.  
Wie werden gewisse Elemente dar gestellt. (Raumschiff Düse unten, Power Up's....)

### 8.2. Control System

Wie interagiert der Spieler mit dem Spiel?  
Tastenbelegung beschreiben.

### 8.3. Audio – Musik

Die Musik hört man die ganze Zeit  
Wie schaut es mit verschiedene Lautstärken der einzelnen Titel aus...

## **8.4. Sound Effekte**

Diverse Sound Effekte für Sprung, Power Up's einsammeln, Aufprall, Sturz ins Loch.... gehören noch definiert.

Was hört man generell noch zusätzlich zur Musik, in was für einer Welt bewegt man sich. (Luftsausen, oder ist man im Weltraum, hört man Leute die das Spiel verfolgen?....)

## **9. Abschnitt 6 – Künstliche Intelligenz**

Gegner sind keine vorhanden, aber soll das Spiel generell irgendwie auf die Aktionen vom Spieler interagieren können?

## **10. Abschnitt 7 – Technik**

### **10.1. Target Hardware**

Linux, Mac OS X, Windows

### **10.2. Entwicklung Hard-und Software**

### **10.3. Entwicklung Verfahren und Standards**

### **10.4. Game Engine**

Gewählt Ogre 3d .....

## **11. Abschnitt 8 – Game Art**

### **11.1. Concept Art**

Hier kommen diverse Grafiken vom Raumschiff – Level und er Welt hinein

### **11.2. Style Guides**

Eventuell auch die Farben definieren die das Spiel hauptsächlich haben soll...

### **11.3. Umgebung**

## **12. Abschnitt 9 – Sekundäre Software**

### **12.1. Editor**

Es gibt wahrscheinlich keinen Editor

### **12.2. Installer**

Beschreiben wie man das Spiel installieren kann

## **13. Anlagen**

### **13.1. Asset List**

#### **13.1.1. Art**

#### **13.1.2. Sound**

#### **13.1.3. Music**